

1. LATAR BELAKANG

Animasi saat ini telah dikenal oleh masyarakat luas sebab keberadaannya yang mudah dijumpai. Kepopuleran penciptaan karya animasi di masa kini pun dapat ditemukan dalam kancah layar lebar, serial animasi pada *platform* digital, iklan televisi maupun *website*, hingga kolaborasi antara film *live-action* dengan animasi (Wells & Moore, 2016). Dalam penciptaan film animasi ini tentu memiliki elemen pembentuk yang membuatnya menarik dan dapat dianalisa. Salah satu elemen tersebut ialah *mise en scene* yang merupakan elemen yang tampak pada kamera pada sebuah *scene* dan terdiri dari berbagai unsur yaitu latar (*setting* dan properti), kostum dan *make up*, pencahayaan (*lighting*), dan pemain dan akting (*staging*) (Pratista, 2017).

Unsur dalam *mise en scene* termasuk di dalamnya yaitu properti, dapat menjadi petunjuk identitas tokoh pada sebuah film. Seperti misalnya adanya properti tertentu dalam sebuah set lokasi dapat menggambarkan etnis Tionghoa di Indonesia. Penduduk etnis Tionghoa yang bermukim di Indonesia seringkali dikaitkan dengan kemampuannya untuk berdagang. Hal ini didukung dengan sejarah pendatang asal Tionghoa yang datang ke Indonesia dengan salah satu tujuannya yaitu untuk berdagang (Mukhaer, 2021). Kedatangan penduduk asli suku Tionghoa tentunya turut membawa budaya serta keunikan dari negara asalnya pada Negara Indonesia. Hal ini pun mempengaruhi tempat para pendatang Tionghoa berdagang maupun bermukim, termasuk keberadaan daerah Pecinan yang dapat ditemui di berbagai kawasan di kota-kota Indonesia seperti Semarang, Jakarta, Tangerang, Medan, dan kota lainnya.

Keberadaan Pecinan serta kebudayaan penduduk etnis Tionghoa ini dianggap unik oleh masyarakat Indonesia dan masih dilestarikan oleh para penerusnya. Namun seiring zaman, para penduduk keturunan etnis Tionghoa di Indonesia pun sudah berbaur dengan etnis dan suku lainnya yang ada di Indonesia sembari tetap mempertahankan warisan budaya leluhurnya (Olivia, 2021). Pemilihan ide kisah pada film "*Furewell*" pun menjadi sarana penulis dalam merealisasikan rancangan

properti yang mencerminkan konsep toko kelontong milik tokoh yang merupakan keturunan etnis Tionghoa dengan *setting* lokasi di Indonesia.

1.1. RUMUSAN MASALAH

Berikut rumusan masalah dari skripsi penciptaan ini:

Bagaimana ikonografi budaya Tionghoa dalam properti toko kelontong film animasi “*Furewell*”?

Adapun pembahasan akan dibatasi pada batasan penelitian sebagai berikut:

Properti toko kelontong sebagai gambaran ikonografi budaya Tionghoa yang memiliki makna keberuntungan (Fú) dengan batasan warna merah dan kuning sebagai parameternya.

1.2. TUJUAN PENELITIAN

Tujuan penulisan topik skripsi ini adalah untuk memaparkan ikonografi budaya Tionghoa yang dapat dilihat dari perancangan properti sebuah toko kelontong. Keberuntungan dan kebahagiaan yang ingin dicapai dari sang pemilik toko pun dapat terlihat dari properti yang melambangkan keberuntungan khas etnis Tionghoa. Dengan demikian peneliti, pembaca, maupun institusi terkait dapat mengetahui teori dari pemilihan budaya yang ingin ditampilkan pada film “*Furewell*”.

2. STUDI LITERATUR

Berikut beberapa pemaparan teori serta referensi literatur yang penulis gunakan sebagai landasan penciptaan karya:

2.1. PROSES ARTISTIK DAN *MISE EN SCENE*

Ricciardelli (2020) mengatakan bahwa inspirasi pembuatan film dapat berasal dari mana saja, termasuk dari pemahaman terhadap sifat atau tingkah laku manusia. Sebagai makhluk sosial, manusia tidak bisa hidup sendiri dan memerlukan interaksi